

PRÁCTICA 4: EVALUACIÓN

Nº Sesiones: 2 Fecha entrega: (20/5/18 23:55)

Objetivo:

El objetivo de esta práctica es evaluar la usabilidad del prototipo mediante combinación de dos técnicas: **A/B test** y el **cuestionario SUS** (*System Usability Scale*). Esto permitirá evaluar el rendimiento comparado, usando dos alternativas de diseño que además se utilizará como **método de co-evaluación** de las prácticas de clase. Es decir, la técnica A/B testing se puede emplear para medir dos versiones de un mismo prototipo, o dos prototipos para un mismo producto, en este caso la *AgendaUGR*. El cuestionario **SUS** es el método más utilizado para medir la percepción subjetiva de usabilidad con un enfoque basado en aspectos emocionales (sensaciones). Usaremos el resultado de SUS (una etiqueta y un número entre 0 y 100) como base del A/B testing, si bien podría usarse cualquier otra métrica para realizar la comparativa.

Planteamiento:

Vamos a partir de dos diseños de web (**nuestra propuesta A** y otra práctica de otro compañero de clase elegida al azar **denominada B**). Vamos a seleccionar un conjunto de usuarios que actuarán como usuarios de estas dos prácticas (A y B), y a continuación, éstos deberán rellenar un cuestionario de usabilidad (encuesta SUS). Se hará una valoración de cuál es la mejor opción a partir de los datos recogidos.

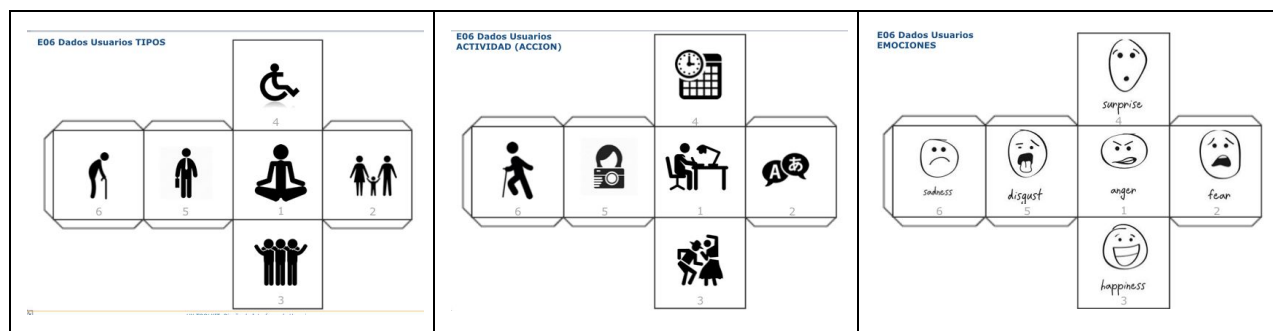
Resuma los hallazgos del A/B testing y del checklist de usabilidad en un documento de **Informe de Usabilidad de la práctica B** (máximo 3 páginas) para el equipo B que concluya con la evaluación de usabilidad de la práctica del equipo compañero.

Es muy importante que en el FORK del repositorio de DIU (<https://github.com/mgea/DIU18>) suba dicho fichero, ya que es interesante que el equipo B pueda acceder a este informe. Por lo mismo, la evaluación de la práctica 3 de su equipo se localizará en el repositorio de un compañero.

Descripción de la práctica:

Se realizará un estudio PRÁCTICO del interfaz de usuario en base a un grupo de usuarios. Para ello, esta práctica se divide en los siguientes puntos:

- 1) **Asignación de caso B.** En clase de prácticas se asignará la práctica para co-evaluar. Esta práctica estará accesible desde un enlace Web (fork realizado a <https://github.com/mgea/DIU18>), de modo que se podrá evaluar de forma online.
- 2) **Personas ficticias.** Se escogen 4 personas de forma aleatoria aplicando **role playing** como evaluadores del prototipo A (2 valoraciones) y del prototipo asignado B (2 usuarios). Posteriormente encuentre un usuario que se ajuste a dicho rol (un familiar, un compañero, o usted mismo simulando las necesidades o expectativas de dicha persona).



Tras la tirada de dados, determine las necesidades que el usuario #id debe tener y que simule el rol marcado por los dados. Describa dichas necesidades con respecto a la propuesta de AgendaUGR. Finalmente, resuma dichos datos en una tabla:

| #id. usuario | Sexo/edad | Ocupación | Experiencia internet | Plataforma | Perfil cubierto | TEST | SUS score |
|--------------|-----------|-----------|------------------------------|-----------------------------|---|---------|-----------|
| | | | [Bajo, Intermedio, Avanzado] | Windows/Mac/Linux/Phone/App | Resultado de la tirada de datos: Tipo, Actividad, Emoción | [A B] | |

- 3) **System Usability Scale Test (SUS).** Cada usuario completará el cuestionario SUS para la aplicación asignada. Es un test de percepción que no funciona como cualquier otro cuestionario. Siga las instrucciones para el cálculo del SUS score y comente en el informe la preferencia de A sobre B o viceversa.

Cómo usar la escala SUS e interpretar los resultados (pasar a escala lingüística):

<http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>

En el material complementario de la asignatura se encuentra el Excel que calcula SUS score a partir de las siguientes preguntas:

| | PREGUNTAS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 1 | Creo que me gustará visitar con frecuencia este website | | | | | |
| 2 | Encontré el website innecesariamente complejo | | | | | |
| 3 | Pensé que era fácil utilizar este website | | | | | |
| 4 | Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website | | | | | |
| 5 | Encontré las funciones del website bastante bien integradas | | | | | |
| 6 | Pensé que había demasiada inconsistencia en el website | | | | | |
| 7 | Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website | | | | | |
| 8 | Encontré el website muy grande al recorrerlo | | | | | |
| 9 | Me sentí muy confiado en el manejo del website | | | | | |
| 10 | Necesito aprender muchas cosas antes de manejarse en el website | | | | | |

- 4) Opcionalmente (sobre todo para equipos con tres miembros) se puede ampliar la evaluación de B con la información del **Usability Review** (teniendo en cuenta la experiencia de usuario de las cuatro personas ficticias, pero actuando como el experto de usabilidad) :

Excel:

<http://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.xls>

PDF:

<https://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.pdf>

Igualmente se puede emplear este otro checklist:

<http://drpete.co/topic/25-point-website-usability-checklist>

- 5) **Evaluación de usabilidad de la aplicación B.** Se creará un mini-informe con los datos obtenidos para la aplicación B del A/B testing y así como recomendaciones de mejoras. Detecta, cataloga y recomienda solución a cada problema de usabilidad que detectes, siguiendo por el ejemplo la siguiente estructura:

9. Referral Code Confusion**High**

The Referral Code field confused users since they were not given a referral code in this task scenario. Most left this field blank but wondered if this would be a problem later. One user (5) typed "N/A" and another typed "01".



Code screen shot

Recommendations:

- Again, instructions must be provided for this field, especially if it is required. Provide an explanation of where they should have received a code and provide an example code so they know the number format to look for. See example below:



Redesign Suggestion

Más información:

- 25 puntos clave de la usabilidad <https://boluda.com/tutorial/25-puntos-clave-de-la-usabilidad/>
- Template completo para informe de usabilidad:
http://www.sage-research.com/v4/sage_usability_study_report_example.pdf

Calificación:

Práctica Obligatoria: 1 punto (máximo) sobre nota prácticas. Valoración: Aplicación de role playing para 4 usuarios y cálculo de SUS (50%), informe de usabilidad de práctica B (50%).

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Se debe entregar en Prado2 los resultados de este proyecto en un fichero comprimido ZIP. Adicionalmente se actualizará la información del GITHUB para permitir que se vea y descargue el informe de usabilidad de la práctica B.

El fichero se llamará **P4_{grupo}_{nombre_equipo}**, donde grupo: {A1, A2, A3}
Contiene tres documentos en PDF:

1.- Cabecera descriptiva de la práctica y el equipo. Valoración personal de la práctica.

PRÁCTICA 4: EVALUACIÓN

Nombre del equipo: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

☐ DIU1 (LU 15:30-17:30, aula 3.3) ☐ DIU2 (X 15:30-17:30, aula 3.2) ☐ DIU3 (V 15:30-17:30, aula 3.3)

2.- Resultado de aplicar A/B test con SUS, siendo A nuestro prototipo y B el prototipo asignado. Se entregará el excel o el link al google form con los datos.

3.- Opcionalmente, pero recomendado para equipo de tres, se entregará un usability review.

4.- Informe de usabilidad de la práctica B. Solo se requiere que este archivo esté publico en github.

Este archivo utilizará el siguiente estilo de nombrado:

P4_UsabReport_{practB}_doneby_{grupo}_{nombre_equipo}

5.- Incluya finalmente una valoración de la práctica en la documentación a entregar en Prado2